

Gender asymmetry in the playing space: theoretical reflection and model for the analysis

Semenov, Nikita

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Semenov, N. (2012). Gender asymmetry in the playing space: theoretical reflection and model for the analysis. *Modern Research of Social Problems*, 1, 1-8. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-332148>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Basic Digital Peer Publishing-Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier:
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Terms of use:

This document is made available under a Basic Digital Peer Publishing Licence. For more Information see:
<http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

УДК 316.7

ГЕНДЕРНАЯ АСИММЕТРИЯ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ: ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ И МОДЕЛИ АНАЛИЗА

Семенов Никита Борисович,

соискатель кафедры социологии, социальной антропологии
и социальной работы

Саратовский государственный технический университет

имени Гагарина Ю.А., г. Саратов, Россия

semenov@topol.ru

В статье анализируются с точки зрения гендерной асимметрии процессы формирования социального пространства в игровых практиках, изучается влияния на эти пространства определенных типов игрушек. В качестве основной модели игры мы рассматриваем модель фрейма Ирвина Гофмана.

Ключевые слова: *гендер; гендерная асимметрия; социальное пространство; деятельностные границы; фрейм игры.*

GENDER ASYMMETRY IN THE PLAYING SPACE: THEORETICAL REFLECTION AND MODEL FOR THE ANALYSIS

Nikita Semenov,

Applicant Department of Sociology, Social Anthropology and Social Work

Saratov State Technical University, Saratov, Russia

semenov@topol.ru

The article analyzed the formation of social space in gaming practices in terms of gender asymmetry, we study the influence of these particular types of toys to the

social space. As a basic model of the game, we consider Irwin Hoffman's frame model.

Keywords: *gender, gender asymmetry, social space, borderwork, frame game.*

Целью настоящей статьи является анализ игровых практик с точки зрения формирования гендерно—определенных границ того социального пространства, которое формируется в процессе игры. Мы не рассматриваем подробно структурные аспекты игровых практик, для нас главными задачами являются выявление асимметричности социального пространства игры с точки зрения гендерной принадлежности его акторов. Кроме этого, мы будем обращать внимание на те маркеры, которые важны для нас при проведении эмпирического исследования такой асимметрии, а также рассматривать теоретические модели, в рамках которых будет удобно провести операционализацию предметной области.

Сразу оговоримся, что определение игры как объекта анализа является сложной задачей, которая предопределяет преимущества и недостатки будущего подхода к анализу. При выборе такого определения Роже Кайуа отказался от точной формулировки игры в пользу определения тех черт, которые характеризуют деятельность именно как игровую. Он предложил рассматривать следующие характеристики, черты такой деятельности [1, с.49]:

1. свобода и необязательность участия;
2. обособленность в пространстве и времени;
3. неопределенность исхода;
4. отсутствие производства благ, новых элементов;
5. регулярность, подчиненность специфическим правилам и конвенциям;
6. фиктивность, ирреальностью игры по отношению к реальной жизни.

Названные характеристики, навеянные работами Й. Хейзинги, являются актуальными и часто используются сейчас, когда игровые практики сталкиваются с новыми видами коммуникации, использования новых типов игрушек и используемых устройств [2]. Да и само социальное пространство претерпевает

изменения, трансформируясь в виртуальное пространство социального взаимодействия. Для нас в такой конкретизации игровой деятельности важным является формирование модели реального или искусственно сконструированного мира, имитирующего те или иные стороны реальной или вымышленной деятельности, при этом игровое пространство обособленно от реальной жизни, за пределами этого пространства игра не существует, участвующие находятся внутри «волшебного круга», который является и моделью анализа самого этого пространства и часто используемой метафорой, подчеркивающей особенности правил, которые исповедуются в нем.

Гендерная природа игрового пространственного разделения определяется гендерной природой разделения самого общества, тех границ, которые определены и воспроизводятся в обществе в соответствии с таким делением. Игровые практики позволяют сохранять традиции, воспроизводить нормы, ценности общественно жизни, что предопределяет и процессы формирования всего пласта культуры общества. С точки зрения эмпирического анализа важно выделить и раскрыть перечисленные выше черты игровой деятельности, но в аспектах их гендерной контрастности. Далее мы будем обращать внимание на различные характеристики свойств социального пространства игры, но главное внимание будем уделять именно различиям, позволяющим добиться раскрытию асимметрии положения представителей социума разного пола в игровых практиках.

Рассмотрим маркеры асимметрии, которые можно выделить при раскрытии ролей мальчиков и девочек в формировании культурного поля общественной деятельности, существования самого общества. В качестве примера такого анализа мы можем упомянуть исследование, которое опиралось на различия в игровых практиках мальчиков и девочек, причем в первом случае доказывалось, что игровые роли и практики мальчиков имеют существенное влияние в деле поддержания традиционных культурных моделей Америки прошлого столетия, субъектность же девочек имеет больше оттенков кросскультурности, межэтнического взаимодействия, что находит отражение в современных теори-

ях феминизма [3]. Для нас такой анализ интересен с точки зрения восприятия роли детства, в формировании как индивидуальной, так и групповой идентичности, выбору предпочтительной социализационной модели самим индивидуумом и обществом для него.

Такая постановка позволяет перейти к исследованию предметов, использующихся в играх, как определяющего контекста процессов социализации, как овеществленных маркеров становления идентичностей целых социальных групп. В этот момент мы можем говорить уже не о социальном пространстве игры, а о тех артефактах и их значениях, без наличия которых не существует этого пространства. Речь идет об игрушках, которые, в свою очередь, можно рассматривать с точки зрения гендерной асимметрии тех их типов, которые используются мальчиками и девочками. Эти предметы, артефакты превращаются в необходимые атрибуты игровой действительности, имеют функцию фиксации социальных статусов, потенциальных возможностей, барьеров в процессах профессионализации, социальной мобильности. Игрушки в этот момент существуют не просто как атрибут той или иной деятельности, а являются причиной социальных изменений, являются их фоном.

Роль игрушек в формировании социального поведения личности является еще одним аспектом гендерного анализа игры как социального действия. В этом смысле противопоставление игрушек самодельных, переданных по наследству от родственников родителей, и игрушек, которые в массовых количествах доступны в магазинах, имеет хорошую исследовательскую перспективу. Мы обращаем внимание не только на то, каким объектом является игрушка, какую роль в обществе она должна играть, но и на то, каков цикл производства этой игрушки, сложность ее изготовления. Это важно с точки зрения понимания того, что естественное восприятие ребенком сути игрушки возможно только в том случае, если она произведена достаточно просто с помощью нехитрых технологий, если в игрушке можно найти знаки той работы, которая необходима для ее производства. Такими игрушками являются, например, самодельные

куклы, автомобили, которые часто создаются родителями ребенка или им самим. Если же игрушка произведена в условиях массового технологичного производства, то ее восприятие становится иным, оно не может быть полным в силу отсутствия понимания приемов ее изготовления, этапов производства.

В этом тезисе для нас важно разделение игрушек на произведенные самостоятельно своими руками, руками знакомых людей, и игрушек, купленных в магазине, произведенных как товар массового производства. Такое разделение на игрушки, сделанные своими руками, и купленные в магазине, подчеркнутое гендерными стереотипами ситуаций их создания или покупки, позволяет сделать вывод о различиях в использовании артефактов игры мальчиками и девочками. Игрушки часто играют роль имитатора реальной работы, семейной жизни, досуга. Игрушки же и формируют гендерные разделительные линии. Для девочек это часто все, что связано с домохозяйством – игрушечные дома, мебель, плиты, стиральные и швейные машины, для мальчиков – все связанное с профессиональной деятельностью (автомобили, конструкторы, инструменты).

Границы гендерного пространства игры являются следующей эмпирически проверяемой характеристикой социального взаимодействия в играх. В западной литературе существует понятие, которое связано с границами, возникающими при той или иной деятельности между людьми, сообществами (*borderwork*). Эти границы являются важным индикатором с точки зрения гендерной асимметрии в играх. Нас интересуют в этой связи именно гендерные границы, которые устанавливаются между мальчиками и девочками в процессе их совместных игр. Приведенный выше термин используется авторами в разных смыслах, например, границы между этносами, профессиональными группами. Но в нашем случае имеются в виду только границы, определенные гендерными различиями. Мы говорим о деятельности, которая усиливает, активизирует или, наоборот, ослабляет границы, которая подчеркивает различия между полом в обществе в конкретных социальных группах, в конкретных игровых ситуациях.

Наблюдая за играми девочек и мальчиков, можно ясно увидеть их пространственное разделение, своего рода границу, которую, возможно, наиболее серьезно чувствуют участники, которые хотят присоединиться к деятельности другой группы, традиционно относящейся к сфере, управляемой другим полом.

Когда гендерные границы активизированы, социально объединенная группа "мальчиков и девочек" разъединяется на две отдельные - "мальчиков" и "девочек". В этом процессе, специфические категории идентичности, которые не имеют отношения к формам взаимодействий между групповыми общностями, становятся базисом для формирования этих отдельных общностей. Социальное определение этих двух групп обусловлено пониманием пола как базовой социальной дихотомии «девочек» и «мальчиков», основанной на конкуренции и конфликте интересов.

Кроссгендерные отношения выражаются в различных действиях, которые подчеркивают границу между ними. В качестве важной исследовательской проблемы для нас выступает именно типология действий, которые подчеркивают и усиливают представленные границы. Такие типологии исследуются [4, с.181-183] и представляют хороший теоретический базис для операционализации исследуемого объекта, разработки системы индикаторов гендерной асимметрии.

Наконец, в качестве методологической базы для концептуализации самого понятия игры необходимо не просто определение, а модель, которая позволит рассматривать игровые практики через теоретическую перспективу социологического анализа. Приведем аргументы в пользу и плодотворности использования в исследовании гендерной асимметрии в игровом пространстве игровых фреймов, предложенных Ирвином Гофманом. При этом мы будем ссылаться не на оригинальные работы самого Гофмана, а на прикладные исследования, основанные на его идеях, разрабатывающие проблематику игровых практик современного социума [5]. Не останавливаясь на определении понятия фрейма,

мы лишь фокусируемся на его эвристических возможностях именно с точки зрения исследования социальных процессов, выявления гендерных различий.

Первое обоснование социологичности и обоснованности выбора подхода связано с принципиальным использованием в его рамках метода метакommunikативных сигналов, хорошо разработанного в социологии. Важными с точки зрения приближения модели к игровой реальности в том числе и виртуальной, являются положения о возможности существования множественных фреймов, связанных отношениями вложенности или наложения. При этом в творчестве Ирвина Гофмана детально проработаны аспекты трансформации реальных пространств в виртуальные и наоборот, что делает его подход еще более актуальным в современных исследованиях игры.

Во-вторых, применимость и актуальность такой модели связаны с тем, что фрейм ситуации не зависит от общепринятого понимания игры в смысле соприсутствия игроков лицом к лицу и полностью не создан «здесь и сейчас». Это позволяет применять фрейм-анализ и к играм игрока самого с собой, ко всем формам новых компьютерных сетевых игр.

В-третьих, фрейм анализ хорошо соотносится с общепринятыми антропологическими подходами анализа игр, практикой эмпирического исследования, которые видят игры не как что-то несводимое от состояния деятельности к состоянию получения опыта. Теория фреймов как раз позволяет объединить и поведенческие практики и практики познания в единой модели.

Наконец, теория фреймов предлагает убедительную модель взаимодействия игры с игроками, определенная культурными нормами общества

Подведем некоторые итоги. Мы рассмотрели теоретические понятия и рамки социологического анализа гендерной асимметрии игрового пространства. Мы выделили не только важнейшие для такого анализа модели и понятия (определение игры, гендерных границ, игрового фрейма), но и рассмотрели роль различных факторов в формировании гендерно контрастных игровых практик. Представленный анализ позволяет предложить систему индикаторов

гендерной асимметрии, операционализировать предметное поле проблематики формирования и воспроизводства системы социальных отношений не только в играх, но и системе отношений общества в рамках которого эти игровые практики формируются. Теоретическая концепция игрового фрейма оказывается полезной как с точки зрения определения рамок рассматриваемой модели, так и с точки зрения выработки рекомендаций при проведении эмпирического исследования.

Литература

1. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. -М.: ОГИ, 2007.
2. Ильин В.И. Игра как социальное поведение // Рубеж (альманах социальных исследований). 1998. № 12. С. 218-239.
3. Bill Brown, American Childhood and Stephen Crane's Toys // American Literary History. Vol. 7, No. 3, Autumn, 1995. p. 443-476
4. Barric T. From Gender Play: Girls and Boys in School. Rutgers University Press, 1993. 237 p.
5. Deterding S. The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA, 2009. URL: <http://www.digra.org/dl/db/09287.43112.pdf> (дата обращения: 12.08.2011)

Рецензент:

Печенкин В.В., д.с.н., профессор